

# URBE LUDENS: EL PLACER DE ‘HACER JUNTOS’ CIUDAD

ANGELIQUE TRACHANA

Universidad Politécnica de Madrid

## 1. FRENTE AL ‘TOTALITARISMO’ DEL DISEÑO DE ‘AUTOR’

La ciudad en la historia ha producido espacios donde se alteran las condiciones del transcurrir de la vida cotidiana y donde acontecen rituales y eventos extraordinarios. La historia nos revela, cómo la ciudad cuando se proyecta con un concepto unitario o cuando simplemente surge por sinergias en el tiempo, forja una estructura que consiste en una sucesión de eventos arquitectónicos y espacios colectivos singulares –con voluntad artística– que se diferencian claramente de los procesos productivos típicos, es decir, la reproducción de tipos. Son los espacios lúdicos, en lo esencial ámbitos de la expresión, de la confrontación y de la producción cultural, esto es, de las diversas formas de expresión de la existencia tanto material como espiritual de los seres humanos. En su esencia, esos espacios tienen carácter público. Son espacios de la ciudad dinamizadores del devenir de la vida cotidiana y comunitaria. Los elementos que conforman estos espacios expresan a veces el mundo de ideas, discursos y utopías de la ciudad. Pero no se puede reducir su significado al trazado, diseño arquitectónico, sistema

constructivo, formas de ocupación y uso previstos en su proyecto. Fundamentalmente, esos dependen de la interpretación y muchas veces de una refundación y el uso espontáneo que se les dé. Su uso puede, por tanto, salir fuera de las previsiones y programas proyectados. En estos espacios entonces se realiza la libertad de la expresión, la participación y el ejercicio de la ciudadanía. Por lo general hoy, presentan poco o ningún interés para los poderes económicos y promotores del espacio urbano. No es de extrañar, por tanto, la poca intensidad con la que se promueven en la ciudad emergente dada la nula rentabilidad económica que presentan pues, su esencia es el disfrute y no la productividad. No es que a las ciudades de hoy, les falten espacios sociales y lúdicos sino que son edificadas, ocupadas, reglamentadas y administradas sin que la concepción del espacio público forme parte de los presupuestos y componentes de la identidad ciudadana. Los espacios del ocio promovidos por las instituciones, las empresas mercantiles y los consorcios de ambas, de explotación habitualmente privada, no responden precisamente a los impulsos naturales y las actividades espontáneas individuales y colectivas que surgen en total libertad (Trachana, 2014: 21-22).

Frente a la situación dada, recordamos como en los años 60 la Internacional Situacionista promulgaba una utilización experimental, no productiva, del espacio urbano. Los situacionistas defendían la construcción de situaciones o eventos aislados y diferenciados, proyectos urbanos de carácter fragmentario frente al carácter objetivo, unitario y totalmente coherente que pretendía conferir a *la imagen de ciudad* el urbanismo dirigido a la ‘sociedad de los espectadores’ (Debord, 1967 y 1988). La ciudad tendría espacios dedicados a los juegos y la satisfacción de los sentidos. Ésta idea, sin duda, deudora del espíritu ~~del~~ Laugier (1999) comulgaba con el romanticismo y el barroco en sus arriesgadas aventuras y descubrimientos espaciales, fruto de los viajes y la asimilación de diversas culturas. Hoy, diríamos, conecta con las nuevas concepciones del arte como acción, participación, implicación y compromiso con lo real y con lo colectivo. El arte ya no se concibe únicamente como obra individual, ha salido de la galería a la calle para proporcionarnos una percepción más fuerte e intensa de la realidad” (Perniola, 2000: 17). Esta idea del arte actual concibe la ciudad como dinámicas y obras colectivas, como una potencial obra de arte total –situación o ambiente– inspirada y realizada por y para la comunidad sin sustraerse de la vida.

El concepto de “no lugar” de Marc Augé (1994), por otro lado, denunciaba la carencia de comunicación intersubjetiva en los lugares de tránsito y consumo que proliferan en la ciudades de hoy:los aeropuertos, los aparcamientos, las grandes superficies comerciales, entre otros, donde no se produce ninguna relación interpersonal ni se genera lenguaje. Por el contrario en los verdaderos lugares se manifiesta un sentimiento de pertenencia y de familiaridad, se evoca la memoria de las efemérides, se reafirma la identidad histórica y social por la repetición de manifestaciones y rituales cívicos. Son lugares de una densidad significativa, de una complejidad y siempre actualidad en tanto que siguen siendo escena-

rios vivos de la sociedad. Son por eso, elementos estructurales o primarios de la ciudad según Aldo Rossi (1969). Desde la más remota antigüedad han sido reglados espacios, es decir, han generado tipos arquitectónicos y han formado parte de la ordenación de la ciudad. Hoy siguen siendo referencias vivas para la creación de nuevos espacios urbanos. Pero a esas estructuras habría de añadir aquellos poco conformados y a veces efímeros o improvisados que sectores de la sociedad pueden promover, aquellos que pueden surgir desde las bases como reivindicación de espacio vital. Es más, habría que reivindicarlos. Habría que investigar en formulas de espacios de calidad de la mano de profesionales dispuestos a experimentar y trabajar con la colaboración de los sectores más sensibles de los ciudadanos y las instituciones. El proyecto del espacio público habría de integrar necesidades sociales y culturales con soluciones a problemas ambientales, recreación de la naturaleza en las áreas urbanas, la recuperación de espacios degradados y residuales y la conservación de fiestas, juegos y rituales arraigados y todas aquellas actividades que se generan de forma natural por los propios ciudadanos, los diferentes sectores de edad y genero sin discriminación a nivel cultural, social económico. En las diferentes regiones del mundo sobreviven fórmulas ancestrales de manifestaciones populares, juegos, fiestas y rituales que siguen acaparando la emoción popular. Algunos de ellos se llevan a cabo en espacios específicamente acondicionados y otros en las populares plazas polivalentes y calles de la ciudad. Esos lugares adquieren así toda su significación y sentido. En esos escenarios día a día se actualizan y se revisan las señas de identidad a través de la arquitectura pero a veces son los espacios poco conformados, las calles y los vacíos de la ciudad, los que absorben con toda naturalidad y carácter de temporalidad esas expresiones populares. Son las propias gentes de la ciudad las que conforman los espacios sociales y no tanto los espacios conformados los que conforman la sociedad.

En las primeras décadas del siglo XX, las vanguardias arquitectónicas abogaron por la desintegración de la calle y de todo el espacio público altamente organizado, prometiendo a cambio un espacio de libertad y goce cerca de la naturaleza donde la frontera entre lo privado y lo público se aboliría. El ‘espacio libre’ como un continuum espacial no podía sino facilitar las “demandas de libertad, naturaleza y espíritu libre”. El espacio naturalista, libre, ilimitado se consideraba superior a cualquier espacio estructurado. A este concepto de ‘espacio libre’ se asociaba la reivindicación de ‘tiempo libre’ de la sociedad moderna; tiempo libre, deporte, salud, cerca de la naturaleza. Pero, como se demostró no fue más que una “fantasía incrustada en la ciudad moderna que pronto empezó a desvanecer y reconocerse que el ideal del ‘espacio libre’ y su neutralidad indiscriminada o uniformidad igualitaria resultaba apenas alcanzable, ni siquiera deseable” (Colin Rowe, 1980).

El fracaso de la ciudad moderna se ha tratado de superar en la segunda mitad del siglo XX cuando sus postulados entraron en plena crisis por haberse producido manifiestamente efectos de uniformidad, monotonía y baja calidad espacial; por haberse prestado a los intereses de la especulación inmobiliaria. La plataforma crítica que se formó frente a esos fenómenos, entre sus diversos componentes, tuvo el movimiento situacionista que protagonizó una nueva forma de ver y experimentar la vida urbana. En vez de ser prisioneros del racionalismo moderno expresado en términos de ‘trabajar, descansar, circular’ que dio lugar a la zonificación de la ciudad, el Situacionismo planteaba crear situaciones como momentos emocionales concretos de la vida deliberadamente contruidos para la organización colectiva. Guy Debord (1957) consideraba la transformación urbana como la posibilidad de una intervención sobre la totalidad de los factores complejos e interactuantes en el marco material de la vida y los comportamientos que entraña. La concepción de un ‘urbanismo unitario’ integraría el conjunto de las artes y

las técnicas como medios que concurren en una composición integral del medio y combatiría el sistema ideológico opresivo de “la dominación capitalista” y la reproducción mecanicista y mercantilista del espacio de la ciudad.

Sobre esta base ideológica está siempre el deseo de goce personal asociado siempre con la generación de un espacio para el disfrute colectivo diluyendo lo personal en lo colectivo. Frente a las típicas intervenciones donde prevalece la proyección personal, la originalidad, la innovación en el diseño arquitectónico, se trata más bien de una gestión inteligente y lúdica compartida entre los diversos agentes participantes. No se trata de ocupar o de transformar un espacio de forma egoísta sino de abrir momentos de libertad y de ocio en áreas que carecen de espacios para actividades sociales lúdicas y de definir zonas que escapen del control ‘totalitario’ del diseño de ‘autor’ que padecen los espacios públicos de la ciudad de hoy. Un verdadero espacio lúdico nunca es el resultado de un proyecto que surge de la proyección del ego personal sino un espacio creado para el disfrute colectivo. Se trata pues de encontrar formulas en las que las personas se impliquen y participen en la creación del espacio, que puedan apropiarse de él y darle una continuidad temporal. Sin personas ninguna intervención tiene sentido y vida. Muchos espacios diseñados por autores de prestigio fracasan precisamente por dejar de tener en cuenta la gente, ser para la gente, pues tienen como ambicioso propósito el de convertirse en un evento para una ‘sociedad de espectadores’.

## 2. CIUDADANÍA PROACTIVA

Frente a las transformaciones de plazas y espacios libres en los centros urbanos y cascos históricos, frente a la decoración de rotondas de tráfico rodado y plazas insulas en los barrios periféricos a las que nos tienen acostumbrados las administraciones locales y donde suele haber una total desconexión entre ciudadanos, futuros usuarios

(vecinos principalmente), arquitectos y administraciones promotoras, se están produciendo hoy diversas iniciativas que buscan oportunidades de acción directa; formulas de actuar de manera autónoma, independientemente de los programas políticos y donde algunos profesionales consiguen salir de los encargos habituales para atreverse con otro tipo de proyectos. Es más, cuando la crisis económica ha truncado las obras públicas, esos, habitualmente, jóvenes profesionales tienen la capacidad de ver nuevas oportunidades de proyecto, detectan nuevas necesidades, buscan diferentes promotores y soluciones a los problemas que se presentan. Por lo general forman grupos interdisciplinares desplazando el ego personal en actuaciones donde el punto de mira ya no se pone en obras estelares y emblemáticas. Ellos se identifican con el usuario, llegan directamente a él usando las nuevas tecnologías y herramientas colaborativas innovadoras.

Demostrada hoy la ineficacia de los procesos de reconfiguración o restauración de espacios públicos concebidos siempre desde el punto de vista de los intereses de las élites económicas, políticas y profesionales, las formas más positivas de intervención pasan necesariamente por procesos colaborativos e interdisciplinares implicando la inteligencia local en diálogo con los saberes disciplinares coordinados por profesionales. Hoy más que nunca podemos decir, no es tanto de lo nuevo de lo que se necesita sino más bien de agregar valor a lo existente, de transformarlo potenciando sus características propias, inventando nuevas posibilidades de apropiación. En este sentido, tenemos, cada vez, más ejemplos buenos de actuaciones profesionales sobre situaciones dadas dirigidas a ser efectivamente funcionales, sostenibles, naturales y populares.

Numerosísimos ejemplos de espacios lúdicos y necesarios, transformaciones urbanas capaces de asumir un uso temporal como las muy difundidas huertas urbanas o la gestión creativa de solares vacíos o edificios abandonados – con ejemplos en Madrid el solar de la calle Doctor Four-

quet o el edificio de la antigua Tabacalera y en otras ciudades europeas las *wagenplatz*, *container cities* y otros lugares bastante insólitos– se llevan a cabo hoy fuera de los canales convencionales; por los propios usuarios para mitigar necesidades, problemas económicos y sociales desde el desempleo y la desocupación o el abastecimiento, el ocio y la socialización. Entre ellos están también las prácticas de disenso referidas a las ocupaciones temporales ideadas desde el ingenio, el reciclaje y la acción parasitaria, la “a-legalidad” en la que se mueven, las prácticas de supervivencia y de la marginalidad con sus mecanismos flexibles para permanecer en la ciudad; la ciudad entendida dentro de una economía crítica obligada a desarrollar nuevos mecanismos de configuración espacial a través del reciclaje, la inclusión de espacios residuales, etc.

Así el funcionamiento de la ciudad contemporánea en lo que concierne a las dinámicas de la vida colectiva empieza a extenderse más allá de los lugares de ocio, de turismo o de consumo, en nuevas redes –efímeras, cambiantes, transformables– de espacios utilizados colectivamente, espacios residuales que se activan temporalmente por las personas que los ocupan adquiriendo un sentido colectivo. La ciudad está habitada también por prácticas que no dejan huellas permanentes, que aparecen y desaparecen, como la Plaça dels Àngels frente al MACBA en Barcelona, que se activa con la presencia de grupos practicando *skateboarding* o la plaza de Azca en Madrid donde los sábados un colectivo de jóvenes *traceurs* muestran sus habilidades físicas practicando *parkour*, el arte del desplazamiento. Con pequeños comportamientos como éstos nacen nuevas relaciones con lo público y nuevas dimensiones de vida que transforman, a su modo, las características habituales que envuelven al espacio ‘público’.

Las *container cities* y *wagenplatzs* constituidas por remolques-vivienda, vagones y casetas de obra como ejemplos de ocupación informal colonizan diferentes vacíos encontrados en Berlín tras la caída del muro y en otros paí-

ses como Holanda y Suiza donde persisten varios de ellos. Son comunidades que resisten en la actualidad como movimientos de ocupación y como medio de vida alternativo al sistema capitalista; sirven de referente como espacios físicos donde la resistencia y la contracultura se defienden día a día mediante actos cotidianos además de colaborar activamente en las luchas antifascistas, contra la especulación inmobiliaria o el racismo.

El arte urbano y otras formaciones de connotación informal y espontánea, reuniones y fiestas, mercadillos o incluso centros comerciales espontáneos surgidos dentro de barrios marginales donde se mezcla lo legal con lo ilegal y tantas otras actividades han ido acogándose por el Estado en su sistema de organización oficial. En la mayoría de los casos, la obsesión por la seguridad ha transformado el paradigma espontáneo en una verdadera estrategia de control y represión, todo lo contrario de aquello para lo que habían nacido.

El Proyecto del Campo de Cebada es un ejemplo de iniciativa vecinal para la reactivación temporal del espacio urbano que ocupa el solar del derribado polideportivo de La Latina en el Distrito Centro de Madrid que se constituye con una interlocución constante con las instituciones competentes. Consiste en la generación de una dinámica de reuniones vecinales y de un interés colectivo para el desarrollo de actividades participativas, lúdicas, culturales, educativas, no consumistas, necesarias para el barrio. Es un espacio singular habilitado en pleno centro de la ciudad para jugar, patinar, montar en bici, correr, reunirse... Cuenta con vecinos que proceden de diversas áreas profesionales, sociológicas e ideológicas. En este espacio se da prioridad a la relación humana más que a los proyectos en sí mismos. Surge así una estructura extraña que es un hecho de arquitectura, autoconstrucción, autogestión y donde todos los días se inaugura algo. El continente cambia constantemente ya que no solo es una construcción física sino un ambiente que se cons-

truye a la medida que se escuche y donde la disposición de la ciudadanía es gratis. Ya dispone de varias instalaciones y en él se organizan todo tipo de eventos y festivales. 'Edumeeet', por ejemplo, son unos encuentros informales, cada 15 días, en los que se debate sobre educación, aprendizaje y cultura. Se constituye así en un ámbito educativo y cultural, un ámbito de construcción social y un espacio para llevar a cabo todo tipo de proyectos con la participación activa de la gente. El proyecto se abre a todas las propuestas e iniciativas constructivas en sintonía con las demandas y necesidades vecinales.

Las instituciones locales explotando el potencial de los medios tecnológicos empiezan también a promover iniciativas para incrementar la participación del ciudadano en la vida artística y social de su ciudad instaurando además eventos y celebraciones a nivel del conjunto de la ciudad. Estas actuaciones bordean los límites de la, hasta ahora prioritaria, profesionalización del sector cultural con el amateurismo que se constituye en alternativa y proceso complementario. Las 'Noches en blanco' madrileñas o 'Noches Eufóricas' de la ciudad francesa de Tournefeuille, por ejemplo, son proyectos que concilian políticas culturales y el apoyo a la creación, el vínculo entre el arte y la ciudadanía involucrando la participación ciudadana en una transformación efímera del espacio urbano. Estas noches, la gente se reúne en torno a un acontecimiento a escala de la ciudad donde ellos son los actores y espectadores a la vez, en un entorno que combina equipamientos públicos y un entorno tecnológico-artístico.

Mientras, la disciplina urbanística sigue planteando una dicotomía entre la ciudad planeada y la no planeada y lo informal se percibe como problemática, como desorden visual. Y sin embargo, tiene un aspecto vital pues, se manifiesta como una gran energía de interacción social. Por eso y frente a la exclusión, en sus múltiples códigos que han desarrollado las ciudades contemporáneas, habría que valorar las formas emergentes de intervención

urbana por asimilarse a tendencias naturales, actuaciones efímeras, reversibles, participativas y sostenibles; por la inclusión, la reutilización y reciclaje de espacios, elementos y materiales desechables; por la espontaneidad con que la ciudadanía genera y regenera espacios vitales al margen del poder y los sistemas productivos; por los aprendizajes en convivencia y ciudadanía que implican y que son transferibles en la academia.

Esta forma de entender lo urbano, que se propone como una alternativa a la planificación excesiva, respalda el hecho de que la política se asemeje a vigilancia y se justifique un dirigismo neoliberal que da poder a las fuerzas corporativas a ejercer la represión en nombre del bien público. En las economías de escasez de recursos que predominan hoy, acudir a un “urbanismo blando” (Trachana, 2013) o en formulas autoconstruidas, rápidas, ligeras, desmontables, rigurosamente funcionalistas incluido bajo coste, pero no menos estratégicas a situaciones corrientes y porque no de una estética eficaz, es responder a necesidades que tanta gente y de cualquier parte del mundo tiene y depende de ellas. Eso es superar las tradicionales concepciones de la forma/diseño del espacio público por “acciones urbanas” de cierta informalidad y abiertas a la interacción múltiple entre los usuarios, el medio y el tiempo. Eso hace preguntarse qué puede hacerse y que no esté haciéndose todavía.

### 3. ARQUITECTOS Y USUARIOS

En las ciudades europeas tenemos muchos paradigmas de acciones urbanas alternativas llevadas a cabo por una clase de nuevos profesionales de la arquitectura, profesores, estudiantes y artistas que se enfrentan a la nueva situación social y económica (en cuanto a los encargos) con nuevas técnicas e ideas; proyectos que enfocan las dinámicas urbanas a través de los campos de la arquitectura, el urbanismo y el arte desde las perspectivas de la participación ciudadana, la ‘inteligencia colectiva’, la

reactivación urbana, el espacio público o la recuperación artística de vacíos urbanos tratando de abaratar costes y experimentando fórmulas ecológicas, sostenibles y de autoconstrucción. Peculiar es el modo de acción del colectivo Basurama pues, han difundido viajando por los cuatro continentes una aproximación diferente a los residuos que nos rodean y al reciclaje realizando talleres y acciones involucrando la gente y las instituciones locales; o L’Atelier d’Architecture Autogérée (AAA) que está coordinando huertos urbanos comunitarios en París con el respaldo de las autoridades municipales. Grupos y colectivos como PKMN, Estudio Bijari, Bruit du Frigo, Esterni, Supersudaca, Raumlabor, entre muchos otros, desarrollan acciones urbanas como formas instantáneas de intervenir en las ciudades, como prácticas directas e intervenciones críticas a través de la provocación política. Todos ellos y muchos más, imposible de enumerarlos todos aquí, investigan nuevas formas de construir espacios cívicos con recursos reducidos, ecológicos y sostenibles y las nuevas tecnologías como *leitmotiv* (Trachana, 2014: 218).

El grupo romano Stalker (Nieddu, 2009) busca otro modo de abordar las intervenciones en la ciudad multicultural y caótica indagando sobre aspectos marginales, los espacios residuales, los no-lugares que son, según ellos, los verdaderos espacios para indagar, crear, construir; para entender la ciudad del futuro y para cambiarla. En el Campo Boario, en pleno centro histórico de Roma, por ejemplo, colaboraron con la comunidad inmigrante de kurdos transeúntes para organizar eventos incluyendo los festivales kurdos, talleres, concursos, exposiciones de arte y otras actuaciones para el sitio. Su manera de actuar fue la de no tener un proyecto en mente sino despojados de preconceptos y prejuicios observando y entendiendo “qué cosa era, lo qué sucedía ahí dentro” y cómo de alguna manera podrían envolver aquella situación, “haciéndola pasar de una forma de degradación a una interesante”. No se trataba de dar una respuesta en términos de forma o de



proyecto arquitectónico sino a través de “un trabajo de tejido relacional” tratando hacer que se comuniquen las realidades diversas que se encontraban conviviendo en un mismo espacio. Esto fue a través de una aproximación lúdica ocupándose como artistas organizadores de los *juegos del Campo Boario*, una serie de acciones lúdicas que se llevaron a cabo de manera que los participantes pudieron olvidar sus problemas cotidianos e involucrarse en el juego como una representación artística que hablaba de sí mismos. Más allá de la transformación física del espacio ellos distinguen otra mental o psicológica que pasa por una percepción nueva del espacio.

La intervención realizada en el solar municipal de la calle Doctor Fourquet de Madrid fue el fruto de dos años de trabajo intenso conjunto del colectivo milanés Esterni con las instituciones madrileñas, la Casa Encendida, el COAM (Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid) y la Junta de Distrito Centro. Fueron capaces de realizar una plaza para los vecinos del barrio, con sus árboles, su huerto, su plaza para el trueque, su escenario para representaciones, su terreno de fútbol y su discoteca silenciosa. Hoy en día existe un proyecto completo y complejo de cogestión del espacio con los 300 vecinos que firmaron la petición formulada al ayuntamiento para poder seguir usando este espacio el tiempo que esté disponible. Los autores de esta intervención han estado alentando la creatividad ciudadana para iniciar cuantas más intervenciones en solares urbanos posibles y para presentar propuestas e



Fig. 1 – Organización de los juegos del Campo Boario en Roma por Stalker. Fuente: <http://asakoiwama.net/Campo-Pranzo-Boario>

ideas programáticas al concurso ‘urbanaccion2’ que han lanzado con la Oficina de Concursos del COAM. Cuantas más ideas se pongan sobre la mesa, piensan que, se harán mejores las ciudades en las que vivimos.

En España se han instaurado diversos colectivos que se dan a conocer mediante [recetasurbanas.net](http://recetasurbanas.net), [straddle3.net](http://straddle3.net), [caldodecultivo.com](http://caldodecultivo.com), [estonoesunsolar.com](http://estonoesunsolar.com), unos 50 en total, que han hecho brotar del vacío legal, solares vacíos, construcciones temporales, participación ciudadana, planes de empleo... una serie de acciones que cambian las reglas del juego y una nueva lógica que está detrás de estos proyectos. Buscan renovar el concepto de espacio público en dominio público. Arquitectos, ingenieros, paisajistas y obreros se toman el trabajo como “oportunidades para el aprendizaje y la cooperación” con una ideología



Fig. 2 – “Esta es una plaza”. Solar municipal de la calle Doctor Fourquet, Madrid, transformado. Fuente: <http://estaesunaplaza.blogspot.com.es/>

dispuesta a poner los medios para llegar a ver un cambio en las ciudades. Más allá de diseñar (la mayoría de las veces no hay tiempo para dibujar planos), se responsabilizan de la construcción de los proyectos.

Referencias son también Andrés Jaque con su denominada Oficina de Innovación Política; Ecosistema urbano, un grupo que trabaja también fuera de España realizando talleres y proyectos; son autores del Ecobulevar de Vallecas, una actuación que propicia actividades en un espacio público urbano que no son comerciales, que se desligan del binomio ocio-consumo y donde el ciudadano forma parte activa; o ‘dreamhamar’ un proyecto en el cual implicaron a través de las redes la Hamar *kommune* de Noruega a participar en un proceso de reflexión colectiva para determinar la nueva configuración de la plaza Stortorget. Santiago Cirugeda de ‘Recetas urbanas’ ha creado una red llamada “Arquitecturas Colectivas”, que usa como herramientas de trabajo e información, tanto los encuentros presenciales como plataformas digitales. Hackitectura y Zoohaus son plataformas de trabajo multidisciplinar que proyectan en la convergencia de espacio físico y digital.

Las instituciones públicas, cada vez, más implicadas en proyectos alternativos de este tipo están secundadas por las instituciones corporativas. El ayuntamiento de Zaragoza, por ejemplo, ha promovido la ocupación de una veintena de solares que se han convertido por el grupo Esonoesunsolar, en parques, huertos, espacios de socialización con canchas deportivas, juegos para niños y otras actividades, en menos de dos años, siendo un plan municipal de empleo. El Colegio de Arquitectos de Madrid ha impulsado la creación de ‘Madrid Think Tank’, una plataforma-laboratorio de ideas abierto, en la cual la participación de empresas, administraciones, instituciones e individuos, puedan contribuir a construir un proyecto urbano colectivo para Madrid, con el propósito de mejorar la ciudad y la calidad de vida para sus habitantes. A través de convocatorias públicas de ideas se pretende propulsar iniciativas innovadoras y participativas.



Fig. 3 – Acciones realizadas para la configuración de la plaza Stortorget de Hamar, Noruega, por Ecosistema urbano. Fuente: <http://ecosistemaurbano.com/portfolio/dreamhamar/>



Fig. 4 – Vacíos reciclados para nuevos usos por el grupo Esonoesunsolar en Zaragoza. Fuente: <https://estonoiesunsolar.wordpress.com>

Así que las innovaciones en la transformación del espacio urbano, podemos decir que, son procesos participativos, abiertos e imaginativos, implementados con medios tecnológicos; muchas veces se inician en la red y se verifican *in situ*. En ellos se implican diferentes entidades que proceden desde abajo, desde las bases de la ciudadanía. Colectivos, asociaciones de vecinos, grupos interdisciplinarios



afrontan acciones desde una perspectiva distinta de la arquitectónica y urbanística; acciones basadas en la percepción sensible, la imaginación, la creatividad y la colaboración de los ciudadanos. Se trata de la capacidad de los ciudadanos para acometer iniciativas y proyectos no convencionales conjuntamente con los profesionales; o a reaccionar frente a la programación urbana para poder rectificar errores que la administración es incapaz de acometer o donde los arquitectos y los urbanistas se están equivocando, demandando e introduciendo cambios. El nuevo ciudadano activo puede imaginar, eso es crear y recrear las condiciones de su entorno y su propia vida.

#### 4. IMPLICACIONES FINALES A MODO DE CONCLUSIÓN O LA ESENCIA DE LA CIUDAD PARTICIPATIVA

Así los patrones clásicos de intervención urbana de la Modernidad hasta ahora vigente, alimentados por la crisis económica, se someten a una revisión desde una ampliación de miras. Se está produciendo un desplazamiento “hacia lo estratégico”, frente al interés por la pura expresión del proyecto arquitectónico, que implica una convergencia de diferentes disciplinas, grupos sociales, entidades públicas y financiadoras. Esos nuevos procedimientos requieren nuevas y herramientas tanto teóricas como prácticas, más adecuados a su tiempo. Los nuevos modelos de gestión colectiva del espacio convivencial se están experimentando hoy gracias a la conectividad. Internet hace que se generen nuevas dinámicas de comunicación y relación, capaces de mejorar la cohesión de las colectividades, lo que tiene un reflujo en acciones y transformaciones de “lugares” de coexistencia. La configuración de estos espacios públicos vuelve a dar a la sociedad un papel fundamental devolviendo a estos espacios la vitalidad que actualmente parecen haber perdido (Di Siena, 2011).

Estos espacios de nueva generación, casi siempre en las fronteras entre la necesidad y la creatividad de sus “usua-

rios”, se crean a partir del momento que personas actúan conjuntamente. Esa es una innovación que da prioridad a la creación de vida social y de cultura política antes que en la construcción física del espacio. La mayoría de las veces, la creación de esos espacios es ajena a las políticas culturales, es más, actúa en sustitución de ellas y por la carencia de ellas. Son propuestas naturales de fundamento ético que incluyen reducción de costes sin excluir principios estéticos y principalmente tienen un carácter colectivo lúdico.

La tecnología contemporánea ofrece inmensas posibilidades para la información y la acción ciudadana. Se habla hoy de la “ciudad de código abierto” –término que alude el acceso libre a la información urbana que las administraciones públicas disponen a los ciudadanos- y de la “ciudad inteligente” o *smart city* –que a través de las tecnologías digitales ofrece una diversidad de servicios avanzados– pero la verdad es que la transformación de la realidad urbana está en manos de los ciudadanos y no en la tecnología en sí como producto y como tal, mero consumible y objeto de negocio; a la medida que la creatividad ciudadana vaya encontrando nuevas soluciones a los nuevos y antiguos problemas de la ciudad, lo que es factible a partir de las posibilidades infinitas de elección que existen. Entendemos esa creatividad como la capacidad que tienen los ciudadanos como individuos para captar la realidad y transformarla, generando y expresando nuevas ideas. Según Florida (2009), a la medida que esta capacidad de los ciudadanos se convierta en un estilo de vida, se vislumbran posibilidades nuevas para crear y recrear su entorno vital, mejorando sus condiciones de habitabilidad y convivencia.

La ciudad ya no se puede entender como su imagen mítica, como su representación estable. En términos de Delgado (2007) y Lefebvre (1978) “es lo ‘urbano’ lo que genera la ciudad”, ‘lo urbano’ como un continuo fluir que no puede cuajar, las prácticas de los ciudadanos movilizadas. El espacio urbano es el espacio que genera y donde se genera la vida urbana como experiencia com-

partida. Frente a la pretenciosidad de los métodos de ‘alto diseño’ basado en conceptos abstractos y sometido en la tiranía del discurso que impide el acceso a las cosas mismas, los procesos innovadores de la ciudad se vislumbran guiados por el sentido común y como obra conjunta de ciudadanos motivados y comprometidos con la cosa común que es el espacio urbano y profesionales sensibles.

Un resquicio de optimismo para el futuro, posiblemente el único que puede haber para las megalópolis, centrándose en el espacio urbano, son las prácticas que construyen el entorno como espacio antropológico: la apropiación y la utilidad urbana, los acontecimientos imprevistos y las posibilidades de relaciones aunque mínimas, la ‘lugarización’ latente que permanece fuera de las bolsas de la regulación. Está tomando cuerpo el ciudadano proactivo y creativo, capaz de crear y recrear su propia vida y su propio espacio vital; y está emergiendo la ciudad practicada como alternativa a la ciudad como imagen, al urbanismo especulativo que ha simplificado la ciudad, acentuado las desigualdades, fragmentando las ciudades y marginando las partes informales de la ciudad. Surge así la provocación, hoy más que nunca, de rescatar los valores positivos de la parte informal de la ciudad; de centrarse en la esencia participativa de la ciudad como innovación y creatividad, permanente cambio, superposición e integración de procesos vitales. En ella germinan los nuevos y más comprometidos recorridos de la convivencia. En ella reside un inmenso potencial creativo pues, tiene lugar en espacios que presentan una intensa dinámica de intercambios, de comunicación y de libertad.

## BIBLIOGRAFÍA

- AUGÉ, MARC (1994). *Los no lugares, espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- DEBORD, GUY (1957). “Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional”. Disponible en <http://www.bifurcaciones.cl/005/reserva.htm> (última consulta: 8 de septiembre de 2015).
- DÉBORD, GUY (1976). *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Miguel Castellote, (1967).
- (1988). *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama.
- DELGADO, MANUEL (2007). *Sociedades movedizas*. Barcelona: Anagrama.
- DI SIENA, DOMENICO. (2011). “Ciudades de Código Abierto. Hacia nuevos modelos de gobernanza local” en *Creatividad y Sociedad*. N° XVII. Disponible en <http://www.creatividadysociedad.net>
- FLORIDA, RICHARD (2009). *Las ciudades creativas. Por qué donde vives puede ser la decisión más importante de tu vida*. Barcelona: Paidós.
- LAUGIER, MARC-ANRONIE (1999). *Ensayo sobre la arquitectura*. Madrid: Akal
- LEFEBVRE, HENRI (1978). *El Derecho a la ciudad*. Barcelona: Península.
- NIEDDU, ALEXANDRO (2009). “Stalker y la transurbanía”. Entrevista a Francesco Careri y Lorezo Rómito del Grupo Stalker. Disponible en <http://furor-amoris.blogspot.com/2009/06/stalker-y-la-transurbania.html> (última consulta: 30 de mayo de 2012).
- PERNIOLA, MARIO (2002). *El arte y su sombra*. Madrid: Cátedra.
- ROSSI, ALDO (1971). *La arquitectura de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili Aldo (1969).
- ROWE, COLIN y KOETTER, FRED (1981). *Ciudad Collage*. Barcelona: Gustavo Gili.
- TRACHANA, ANGELIQUE (2014). *Urbe Ludens*. Gijón: Trea.
- (2013). “La ciudad sensible” en *Urban*. NS05, pp. 97-111. Madrid: DUOT.